

# MERAKLININ EL KİTABI

Resimleyen: Gökçe Yavaş Önal

Merak Atasözleri  
ve  
Alıştırmaları



ERG

EDİTİM  
REFORMU  
GİRİŞİMİ

# UÇUŞAN SORULAR

**Kimlerle uygulanabilir:** 1 - 12. sınıflar

**Hazırlık süresi:** 15 dakika

**Uygulama süresi:** 60 dakika

**Amaç:** Öğrencilerin derslerde çekinmeden soru sormalarını sağlamak.

**Hedeflenen etki:** Öğrencilerin soru sorma cesareti ve motivasyonu artar, merak duyguları ortaya çıkar.

**Gerekli malzemeler:** Balon, yapışkanlı kâğıtlar, kalem

## Öğretmene not:

Öğretmen yanında yedek balon ve yedek kâğıt bulundurmalıdır. Uygulama, başlangıçta öğrencilerin soru sormaya ısınmaları amacıyla serbest konulu seçilmiştir. Bu uygulama, derse giriş aşamasında "Konuyla ilgili neler biliyorum?" ya da "Bu dersle ilgili neyi merak ediyorum?" sorularıyla uygulanabilir. Ders planlarının değerlendirilme aşamasında da rahatlıkla uygulanabilir.

# Alıştırma

- 1** Öğretmen içine biraz su doldurulmuş, şişirilmiş bir balon ve yapışkanlı küçük kâğıtlarla sınıfa girer.
- 2** Merak üzerine bir etkinlik yapacağını belirtir. Yapılacak etkinliğin kuralları tüm sınıfın katılımıyla birlikte belirlenir (Herkesin birbirini dinlemesi, paylaşımlara karşı saygılı olunması vb.).
- 3** Küçük kâğıtları öğrencilere dağıtır ve merak ettikleri konuları kâğıtlara yazmalarını ister.
- 4** Yazılan konu başlıkları toplanır ve kura için bir yerde biriktirilir. Kura yoluyla ilk konu başlığı seçilir.
- 5** Belirlenen konu balona yapıştırılır ya da balonun üzerine yazılır.
- 6** Balon rasgele bir öğrenciye verilir ve konu başlığıyla ilgili aklına gelen ilk soruyu sorması istenir. Balon elden ele geçirilerek öğrencilerin konuyla ilgili sorular sorması beklenir.

**7** Öğretmenin belirlediği süre sonunda ya da grup dinamiğine göre konu başlıkları kura yoluyla yenilenir. Etkinlik için ayrılan süre sona erdiğinde her öğrenci aklında kalan soruları kâğıtlara yazıp panoya asar.

**8** Öğrencilerle etkinlik üzerine değerlendirme yapılır ve soru sormak üzerine tartışma yürütülür.

# NEDİR, NE DEĞİLDİR?

**Kimlerle uygulanabilir:**

Anasınıfı - 12. sınıflar

**Hazırlık süresi:**

30 dakika

**Uygulama süresi:**

60 dakika

**Amaç:** Öğrencinin öğretmenle birlikte bir keşif sürecine girerek, öğretmenin de öğrenen bir birey olduğunun farkına varmasını ve öğrencinin çekinmeden sorularını, meraklarını ifade edebilmesini sağlamak.

**Hedeflenen etki:** Öğretmen ve öğrenci arasındaki öğrenme sürecine yönelik hiyerarşik yapılanma kırılır.

Öğrencilerin sorularını ve meraklarını ifade ederken çekinmediği, hata yapmaktan korkmadığı bir sınıf iklimi oluşur. Olumlu ve sürekli bir merak algısı, davranışı oluşur.

**Gerekli malzemeler:** Öğrencilerin, öğretmenin ne olduğunu, ne işe yaradığını bilmediği, sınıf ortamına getirilebilecek bir nesne, nesnenin bir parçası, bir resim veya bir şekilde gizlenmiş bir nesne

### Öğretmene not:

Öğrenciler bir noktaya takılı kaldıkları zaman öğretmen farklı bakış açıları oluşturmak adına yeni kapılar açmaya özen göstermelidir. Uygulama sürecinde öğrencilerin fikirleri mümkün olduğunca dikkate alınmalı, süreçle ilgili destek, fikir geliştirme ve yenileme önerileri birlikte değerlendirilmeli, kararlaştırılmalıdır.

## Alıştırma

- 1 Öğretmen, öğretmen arkadaşlarından (veli, başka sınıftan bir öğrenci vb. de olabilir) sınıfa ne olduğunu kendisinin de bilmediği bir nesne, nesnenin bir parçası, bir resim veya bir şekilde gizlenmiş bir nesne getirmesini ister.
- 2 Farklı sınıfın öğretmeni nesneyi sınıfa getirip bırakır veya dersten önce öğretmene verir.
- 3 Öğretmen, öğrencilere nesneyi gösterir ve ne olduğunu kendisinin de bilmediğini ifade eder.

- 4** Sınıfın şartları uygunsa çember düzeni oluşturulur.
- 5** Nesneye yönelik, “Nedir? Ne Değildir?” ile başlayan sorular üzerine öğretmenin de dahil olduğu sohbet başlar.
- 6** Nesneye yönelik sorular, “Ne işe yarar? Konuşsa ne der?” şeklinde geliştirilebilir.
- 7** Sorulara her öğrencinin sırayla yanıt vermesi beklenir. Aklına bir yanıt gelmeyenler ya da yanıt vermek istemeyenler, soruyu tekrar ederek başka bir arkadaşına nesneyi verir.
- 8** Yanıtlar tahtaya yazılabilir.
- 9** İsteyenler nesnenin canlandırmasını yapar.
- 10** Sürecin son aşamasında çeşitli sorularla etkinliğin değerlendirilmesi yapılır ve geribildirim alınır. (Nasıl hissettiniz? Ne düşündünüz? Neden?)